

# Онлайн образование. Новый модуль в Telegram WebApp

Онлайн-образование  
новый модуль в Telegram WebApp

 Botmaker



Привет, ботмейкеры 🤖

🌸 Сентябрь для нас - это традиционное понимание того, что начался новый учебный год, и тебе, слава богу, не нужно идти в школу. Но как показывает время, даже закончив образовательные учреждения, мы продолжаем учиться - проходить курсы, посещать лекции и слушать вебинары. Обучение и жизнь оказываются неразрывно связанными.

Поэтому мы задумались над тем, как сделать обучение для пользователя и возможность передавать свои знания ученикам проще и доступнее.

🎓 Так появился наш новый модуль "Онлайн-образование".

Теперь пользователь сможет проходить обучение, не выходя из Telegram, ему не нужно будет открывать новые вкладки, а изучать материал можно будет в любом

месте - в дороге, на прогулке или ожидая свой заказ в кафе.

Вы сможете собрать свою школу, кастомизировать ее под себя, настроить платный или бесплатный доступ, собирать и отслеживать аналитику по прохождению обучения.

## Кому

**Модуль онлайн-школы будет актуален всем, кто занимается обучением.**

- Любому эксперту, репетитору и блогеру, кто планирует запустить свой курс, проводить онлайн-обучение.
- Любому бизнесу, который занимается обучением своего персонала и повышением квалификации.

## Зачем

**Данный модуль может применяться:**

- Для продажи собственных курсов
- Для создания своей онлайн-школы
- Для формирования внутрикорпоративного обучения

## Стоимость

Модуль "Онлайн-образование" - платный, доступен только на тарифе PRO и в пробный период. Стоимость будет рассчитываться по следующей схеме:

- базовая стоимость школы - 2000 рублей
- базовый размер хранилища - 10 Гб\* - 200 рублей
- дополнительное место для хранилища - 1 Гб - 20 рублей
- стоимость пользователей - зависит от количества активных пользователей в боте

*\*Обратите внимание, что 1 Гб = 1000 Мб = 1 000 000 Кб = 1 000 000 000 байт.*

**После создания школы первые 14 дней - бесплатные. Далее списание депозита начнется в автоматическом режиме.**

## Каждая школа оплачивается отдельно.

Рассмотрим расчет стоимости на примерах:

1. У вас бот, в котором до 1000 активных пользователей. Вы создали школу, заняв от базового размера хранилища 5 Гб. Получается, что стоимость бота со школой за месяц будет следующая: 1250 рублей (за пользователей) + 2000 рублей (за школу) + 200 рублей (за базовое хранилище) = 3450 рублей в месяц.
2. У вас бот, в котором 1300 активных пользователей. Вы создали школу, заняв все хранилище и купив дополнительное место на 10 Гб. Стоимость бота со школой за месяц составит: 1650 рублей (за пользователей, [согласно тарифной сетке](#)) + 2000 рублей (за школу) + 200 рублей (за базовое хранилище) + 10 Гб\*20 рублей (за дополнительное место) = 4050 рублей в месяц.
3. У вас бот, в котором 900 пользователей. Вы создали 2 школы внутри бота. В первой школе вы заняли только 2 Гб хранилища. Во второй школе вам не хватило базового объема, и вы докупили еще 10 Гб. Общая стоимость в месяц за бота со школами составит: 1250 рублей (за пользователей) + 2000 (за первую школу) + 200 рублей (за базовое хранилище для первой школы) + 2000 (за вторую школу) + 200 рублей (за базовое хранилище для второй школы) + 10 Гб\*20 рублей (за дополнительное место для второй школы) = 5850 рублей в месяц.

Общая стоимость за бота со школой в месяц может изменяться, если меняется количество активных пользователей, и если вы увеличиваете размер хранилища.

**ВАЖНО!** Убирая школу в архив, депозит со школы не списывается, до момента ее повторной активации. Однако вносить изменения в школу, находящуюся в архиве, вы не сможете. Ученики так же не будут иметь доступа к школе.

## Как это работает

В модуле "Онлайн-образование" есть несколько основных сущностей, с которыми предстоит работать:

- **Школа** - образовательная платформа, состоящая из модулей и уроков.
- **Модуль** - отдельный тематический блок, объединенный одной темой, состоящий из уроков.
- **Урок** - отдельная тема в изучаемом блоке. Самая маленькая сущность в структуре образовательного контента в школе.

Разберем более подробно каждый из них.

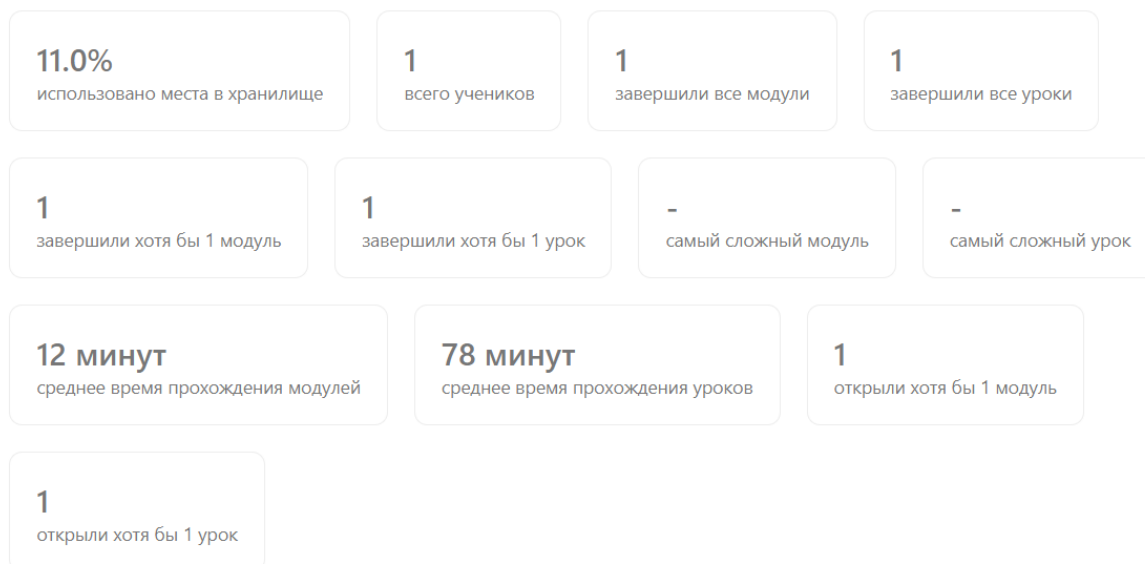
## Школа

При создании школы вам открывается блок с новыми разделами: Аналитика, Пользователи, Настройки, Страница регистрации, Медиа контент, Программа обучения, Описание школы, Модули, Архив, Оплата.

### Аналитика

В данном разделе вам будет доступна аналитика по всей школе и точечная аналитика по урокам.

#### Общая аналитика



## Точечная аналитика

Выберите модуль



Выберите урок



- Использовано места в хранилище - процент занятого места в хранилище от доступного вам
- Всего учеников - количество учеников зарегистрировавшихся в школе
- Завершили все модули\Завершили все уроки - количество учеников, завершивших все модули\все уроки
- Завершили хотя бы 1 модуль\Завершили хотя бы 1 урок - количество учеников, завершивших хотя бы 1 модуль\урок
- Самый сложный модуль - модуль, где было допущено больше всего ошибок в тестах. Считается по ошибкам в тестированиях к уроку
- Самый сложный урок - урок, где было допущено больше всего ошибок в тестировании
- Среднее время прохождения модулей\Среднее время прохождения уроков - время, которое в среднем тратит ученик на прохождение модуля\уроков. Считается: все время потраченное на прохождение модуля\уроков деленное на количество учеников, прошедших модуль\уроки. Время прохождения рассчитывается, как разница между моментом завершения модуля\урока и временем его начала
- Открыли хотя бы 1 модуль\Открыли хотя бы 1 урок - количество учеников, открывших хотя бы 1 модуль\урок

Добавляя уроки\модули или убирая их в архив после того, как пользователи начали прохождение, аналитика и прогресс будет изменяться.

*Аналитика (графики) обновляются раз в сутки.*

## Пользователи

В данном разделе вы сможете просматривать информацию по ученикам в их карточках, смотреть ответы на открытые вопросы, настраивать фильтры для поиска.

### Ученики

Имя, фамилия или username ученика  
Chemeteva

Найти Сбросить фильтры

+ Добавить фильтр

Найдено 1 учеников + Сформировать группу из найденных

#	Username	Имя	Вход	Прогресс	Модули	Уроки
#1	Chemeteva	Chemeteva	13:34 30.08.2023	0%	1/1/0	2/2/0

Как рассчитывается прогресс?

**Для школы:**  $\frac{\text{Общее количество пройденных уроков учеником}}{\text{Общее количество уроков во всех модулях школы}}$

**Для модуля:**  $\frac{\text{Общее количество пройденных уроков учеником внутри конкретного модуля}}{\text{Общее количество уроков в данном модуле}}$

### Ученики

Имя, фамилия или username ученика  
Chemeteva

Найти Сбросить фильтры

Тип: Дата регистрации Показатель: = Значение: 05.08.2023

Выберите тип

- Дата регистрации
- Завершил все модули
- Завершил все уроки
- Завершил модуль
- Завершил модуль успешно
- Завершил модуль неудачно
- Завершил урок
- Завершил урок успешно
- Завершил урок неудачно
- Завершил модулей
- Завершил уроков

+ Сформировать группу из найденных

Имя	Вход	Прогресс	Модули	Уроки
Chemeteva	13:34 30.08.2023	0%	1/1/0	2/2/0

Вы можете настроить как 1 фильтр, так и сразу несколько. Допустим вам нужно посмотреть сколько учеников, завершивших урок "Первый", завершили модуль "Первый". Для этого выстраиваете 2 фильтра "Завершил урок" и "Завершил модуль".

### Ученики

Имя, фамилия или username ученика  [Найти](#) [Сбросить фильтры](#)

Тип:  Показатель:  Значение:

Тип:  Показатель:  Значение:

[+ Добавить фильтр](#)

Найдено 1 учеников [+ Сформировать группу из найденных](#)

#	Username	Имя	Вход	Прогресс	Модули	Уроки
#1	Chemeteva	Chemeteva	13:34 30.08.2023	0%	1/1/0	2/2/0

Чтобы сбросить фильтр, нажмите “Сбросить фильтр” (серый текст в правом верхнем углу).

Также вы можете открыть карточку нужного вам ученика.

Здесь вы найдете следующую информацию: Username ученика, его имя, указанное при входе в школу, номер телефона и почту (если вы добавляли сбор данной информации при регистрации в школе - раздел “настройки”), Прогресс по прохождению уроков и модулей, а также результаты тестирований.

## Общая информация

Username	Chemeteva
Name	Анна
Phone	89092453402850
Email	dfdjhfb@bk.ru

## Активность

Дата регистрации	13:34 30.08.2023
Время последнего визита	13:34 30.08.2023

## Прогресс

В этом блоке отображён прогресс пользователя по модулям/урокам. Отображаются только активные и НЕархивные модули/уроки

- ✔ - Пройдено успешно
- ✘ - Пройдено с ошибками
- - В процессе прохождения / ещё не открыл

✔ Первый модуль ▲  
Завершил за 12 минут

✔ Второй урок ▲  
Завершил за 2 часов

✔ Первый урок ▲  
Орен  
Завершил за Меньше минуты



## Прогресс

Прогресс общий	100%
Завершено модулей	0
Завершено уроков	2
Завершено модулей успешно	0
Завершено уроков успешно	2
Завершено модулей неудачно	0
Завершено уроков неудачно	0

## Настройки

В данном разделе вы найдете все необходимое для базовой настройки школы:

- Задать название школы
- Определить режим доступа -бесплатный или платный
- Параметры регистрации
- Создание кнопок-ссылок
- Скопировать URL-адрес школы

## Основные настройки школы

### Название

Например, Botmaker Academy  
**First School**

Максимальная длина - 12 / 64

### URL адрес школы

Возможно, вы захотите сделать рассылку вставив ссылку. В таком случае используйте эту ссылку и обязательно используйте "Кнопка WebApp". И помните, что школы работает только через Telegram

Скопировать

### Кнопки-ссылки

Создать

Кнопки созданные в этом блоке будут отображаться в нижней части главной страницы школы

Название	Ссылка		
Botmaker	<a href="https://botmaker.ru/">https://botmaker.ru/</a>	...	⋮
Test	<a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>	...	⋮

### Режим доступа

Режим доступа позволяет задать платный доступ на всю школу, то есть пользователю будет необходимо заплатить сразу после регистрации. Не включайте платный режим, если оплата будет через внутренние кнопки или иные инструменты

Бесплатно



### Валидация ученика

Школа может попросить ученика зайти в бот, для его валидации (например, если он удалил бота и вернулся в школу через ссылку в каком-то чате/канале), когда это произойдёт, пользователю придёт именно это сообщение с кнопкой-ссылкой на школу

Что напишем пользователю? 😊

### Параметры регистрации



Запрашивать номер телефона

**Валидация ученика**

Школа может попросить ученика зайти в бот, для его валидации (например, если он удалял бота и вернулся в школу через ссылку в каком-то чате/канале), когда это произойдёт, пользователю придёт именно это сообщение с кнопкой-ссылкой на школу

Что напишем пользователю? 😊

0/4000 😊

Ссылка на школу будет подставлена автоматически

Бесплатно

**Параметры регистрации**

- Запрашивать номер телефона
- Запрашивать электронный адрес

Текст согласия с офертой

Например, Я согласен с условиями использования

Ссылка на текст оферты (рекомендуем [Telegra.ph](https://telegra.ph))

Например, <https://telegra.ph/offerta>

Также в параметрах регистрации есть пункт про оферту. Зачем она?

Оферта — предложение о заключении сделки, в котором изложены существенные условия договора, адресованное определённому лицу, ограниченному или неограниченному кругу лиц. Если получатель принимает оферту, это означает заключение между сторонами предложенного договора на оговорённых в оферте условиях.

Оферта в большинстве своём нужна при предоставлении платных услуг, чтобы минимизировать риски в получении вопросов по возвратам от ваших учеников. Настоятельно рекомендует формировать оферту, если у вас платная школа или внутри будут платные модули\уроки.

Если вы делаете доступ в школу платным, то параметры регистрации - запрос номера телефона и почты - устанавливаются автоматически. Это необходимо для проведения оплаты.

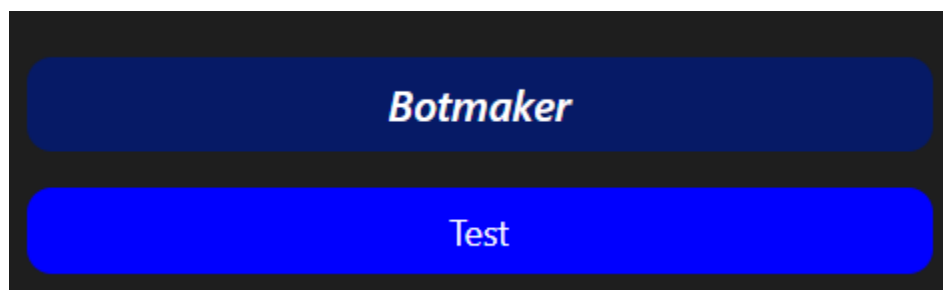
Рекомендуем создать (перенести) оферту через сервис [Telegra.ph](https://telegra.ph) - это официальный сервис Telegram для написания текстовых материалов. Ссылка на этот сервис будет открыта внутри WebApp без открытия сторонних браузеров. Если же вы поставите ссылку на сторонний ресурс, например, <https://example.com/oferta>, то пользователь, нажав на неё, будет перенаправлен

во внешний браузер, что не очень удобно и он может уже не вернуться обратно в школу.

### Рассмотрим подробнее создание кнопок-ссылок и зачем они нужны.

Кнопки-ссылки располагаются внизу экрана для быстрого и удобного доступа ученика, например, на ваш канал или чат сообщества.

Вы можете не создавать данные кнопки, если они вам не нужны.



В процессе редактирования кнопки-ссылки вы можете воспользоваться стандартным шаблоном размера кнопок, как показано ниже.

#### Редактирование кнопки



Название

Например, Botmaker Academy

URL-адрес

Например, <https://botmaker.ru>

Стили

+ Добавить стиль



Либо вы можете кастомизировать данные кнопки, используя CSS-стили. Более подробно о работе со стилями можно прочитать ниже.

На картинке ниже справа вы можете увидеть блок Предпросмотра. Он будет позволять вам сразу отсматривать то, как будет выглядеть конечный вариант дизайна.

## Редактирование кнопки



Название  
Например, Botmaker Academy  
Botmaker

URL-адрес  
Например, https://botmaker.ru  
https://botmaker.ru/

Стили

color	⬆	×	Например, 100px white
background-color	⬆	×	Например, 100px rgba(0, 25, 120, 0.8)
font-size	⬆	×	Например, 100px 120%
font-style	⬆	×	Например, 100px italic
font-weight	⬆	×	Например, 100px 500

Главная      Программа

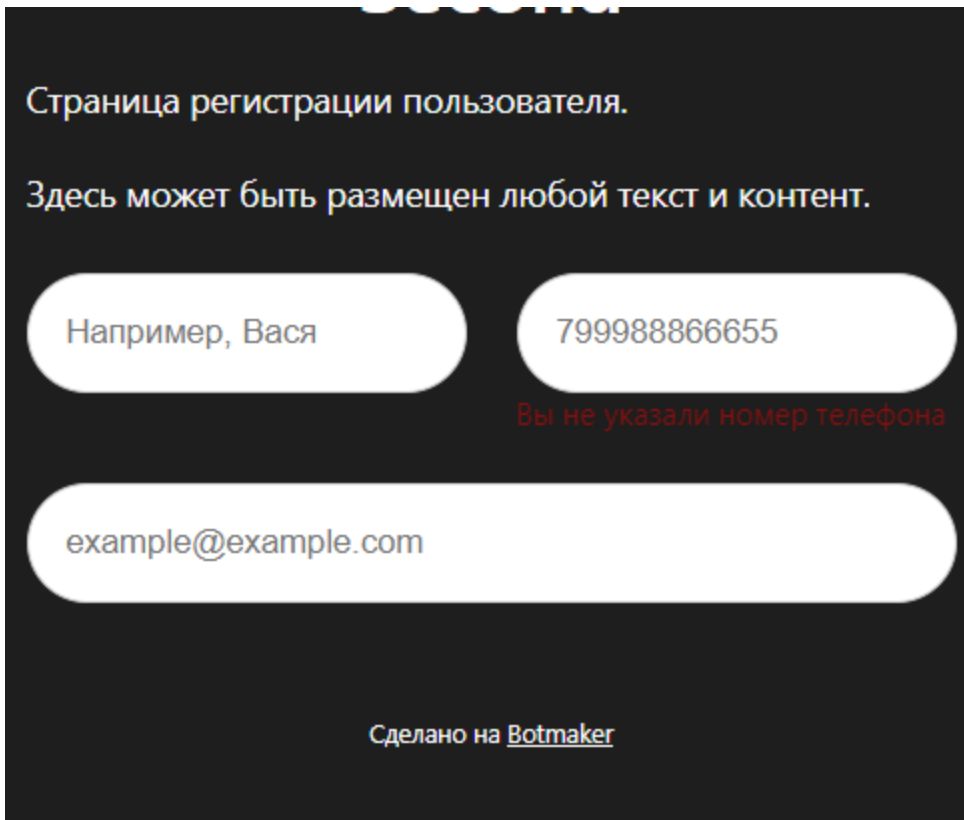
Botmaker

*Обращаем ваше внимание, что не все стили в выпадающем списке, будут срабатывать в связи с техническими особенностями браузеров (и их версий), операционных систем пользователей и версий Telegram.*

## Страница регистрации.

При первом открытии школы ученик попадает на страницу регистрации, где бот попросит ввести данные: Имя, телефон, почта. Данные зависят от того, какие параметры регистрации вы задали в разделе “Настройки”.

Также ученик будет видеть текст или медиа контент, который вы загрузите в разделе “Страница регистрации”



### Страница регистрации пользователей

Скриншот элементов интерфейса для создания страницы регистрации. Слева: блок с текстом "Страница регистрации пользователя. Здесь может быть размещен любой текст и контент." и двумя кнопками "+ Добавить текст" и "+ Добавить медиа". Ниже поле "Название кнопки" с примером "Начать обучение". Справа: превью страницы с заголовками "Главная" и "Программа", полем ввода, текстом "Страница регистрации пользователя. Здесь может быть размещен любой текст и контент." и двумя большими полем ввода.

Название кнопки задавать обязательно.

Именно при нажатии на данную кнопку пользователь будет попадать в самую школу.

## Медиа-контент

Для того, чтобы добавлять различные медиа в уроки, описание модулей, школы и т.д., их необходимо загрузить в раздел "Медиа-контент".

Именно из данного хранилища будут подтягиваться файлы в нужные вам места, где вы их использовали.

Также здесь вы сможете отслеживать сколько свободного места у вас осталось в хранилище, и при необходимости его увеличивать.

Все медиа-файлы могут быть использованы неограниченное количество раз, то есть, загружая файл один раз, вы можете его использовать в любом количестве уроков, например, если какой-то материал является завершающим и вы хотите использовать его для каждого урока.

### Медиа-контент

Использовано места 0 Gb из 10 Gb (0%)

**Увеличить объём хранилища**  
Вы сможете загружать больше медиа-контента в школу

[Увеличить](#)

**Список медиа файлов** [Загрузить новый файл](#)

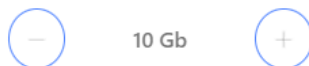
Вы можете добавлять неограниченного количество медиа файлов, если это позволяет размер хранилища

Вы ещё не загрузили ни одного медиа файла

## Увеличение хранилища школы



Увеличивать объём хранилища школы вы можете в любое время на любое количество кратное 20 Гб\*. Изменение стоимости школы происходит из расчёта, что 1 Гб = 20 руб. в месяц + базовая стоимость в 2000 руб. в месяц



Стоимость школы увеличится на 200 руб. в месяц / 6,667 руб. в сутки

**Внимание!** Данный процесс необратим, то есть уменьшить объём хранилища будет невозможно

Для подтверждения напишите слово **ПОДТВЕРДИТЬ** в поле ввода для подтверждения:

Отмена

Подтвердить

\* 1 Гб = 1 миллиард байт = 10<sup>9</sup> байт

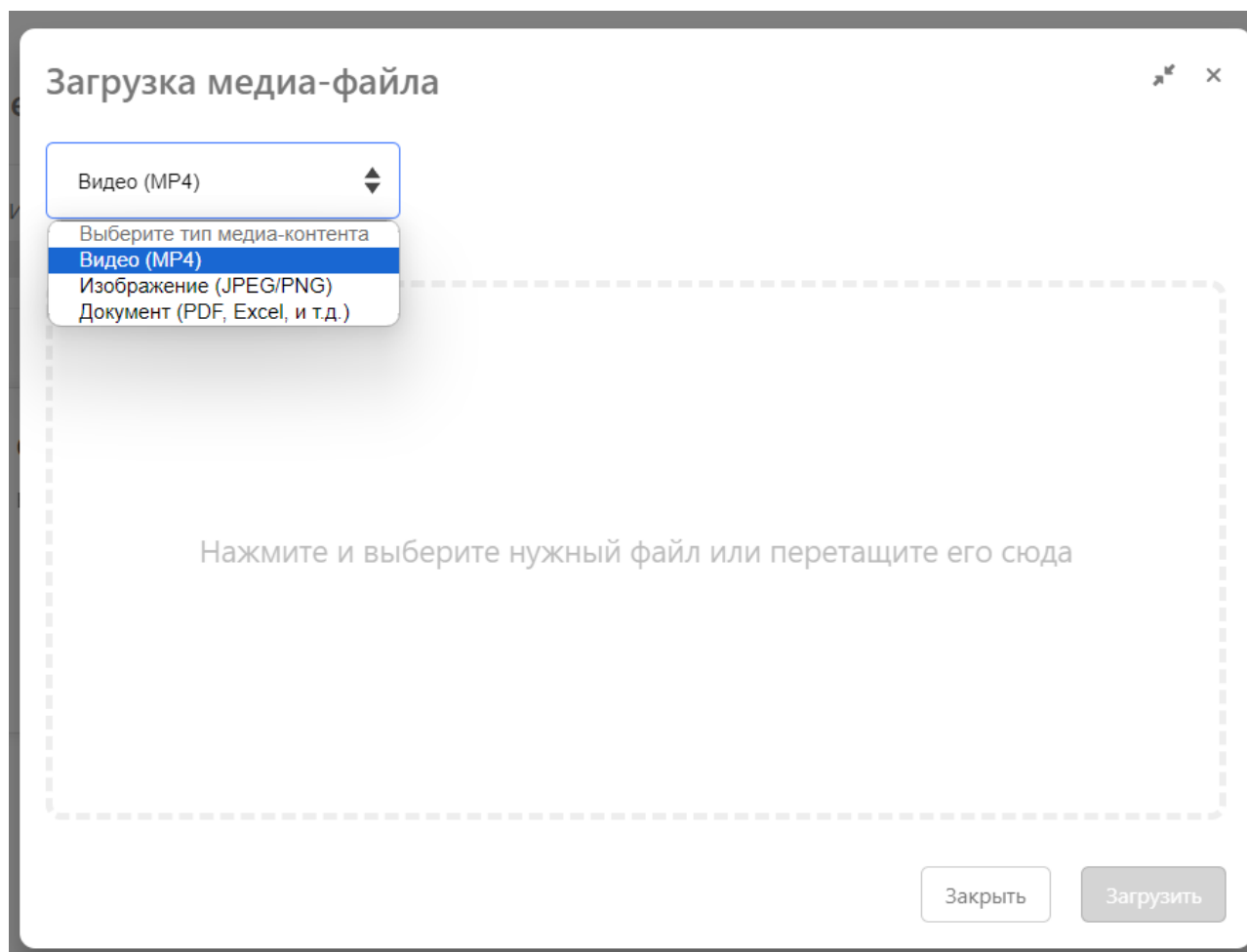
Загружать в хранилище вы можете файлы:

- Видео - MP4
- Изображения - JPEG/PNG
- Файлы - PDF/Excel/CSV/ZIP/DOC и т.д.

Ограничения для загрузки:

- Максимальный размер изображений - 25 Мб
- Максимальный размер документов - 100 Мб
- Максимальный размер видео - 5 Гб
- Длительность видео - не более 150 минут (2 часа 30 минут)





Подробнее о том, что происходит с медиа материалами в процессе обработки вы можете изучить в этом разделе.

## Программа обучения

После захода в школу ученику будет доступна вкладка "Программа", как это изображено ниже.

Главная

Программа

Botmaker

## Экспресс курс: Telegram инструменты и их применение для офлайн и онлайн бизнеса.

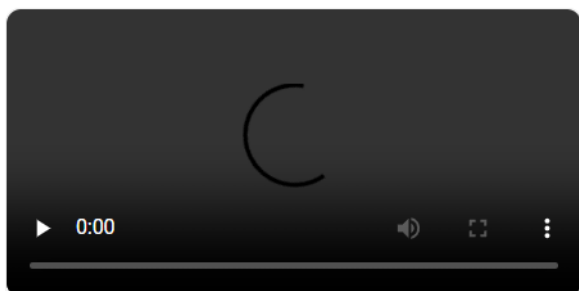
Chemeteva

Экспресс курс состоит из 2х модулей: "Telegram инструменты" и "Будущее и настоящее Telegram".  
Модуль "Telegram инструменты" включает в себя 7 уроков общей продолжительностью 80 минут.  
Модуль "Будущее и настоящее Telegram" состоит из 3х уроков суммарной продолжительностью 25 минут.

В данном блоке рекомендуем коротко описать что будет входить в само обучение, какие результаты ученик получит по итогу прохождения модулей и уроков.

Раздел "Программа обучения" поможет вам сформировать данное описание и добавить нужный медиа-контент.

## Программа обучения

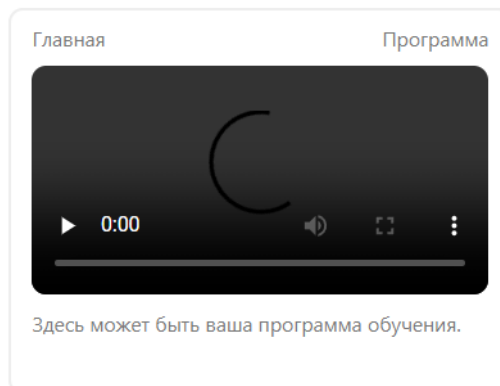


Выбрать обложку для видео

Здесь может быть ваша программа обучения.

+ Добавить текст

+ Добавить медиа



## Описание школы

Данный блок виден ученику после того, как он совершил регистрацию в школе. Описание школы идет над отображением модулей.

Так как этот блок доступен уже после регистрации, то на видео и изображения вы можете ставить водяные знаки, на случай, если кто-то совершит попытку копирования контента.

Водяной знак будет отображаться в виде юзернейма\ID пользователя. Размещение знака вы можете выбрать самостоятельно.

## Описание школы (главная страница)

Выбрать обложку для видео

Что-то классное

Добавить водяной знак

Снизу слева

+ Добавить текст

+ Добавить медиа

Главная

Программа

0:00

0:00

Что-то классное

## Модули

С данного раздела начинается непосредственное создание модулей в вашей школе.

Количество модулей неограниченно.

Здесь также вы сможете отслеживать:

- сколько учеников открыло модуль
- сколько проходит на данный момент
- сколько успешно прошли - сдали все тесты
- сколько неудачно завершили - не сдали тесты

## Модули

### Список модулей

Здесь представлены все модули, созданные в школе, и краткая аналитика по каждому из них

[Создать](#)

#	Название	Открыло	В процессе	Успешно	Неудачно	
#1	Первый модуль	1	0	1	0	...

Помимо редактирования модулей, вам доступно клонирование модуля, его удаление и перемещение модулей между собой.

## Модули

### Список модулей

Здесь представлены все модули, созданные в школе, и краткая аналитика по каждому из них

[Создать](#)

#	Название	Открыло	В процессе	Успешно	Неудачно	
#1	Первый модуль	1	0	1	0	...

- Клонировать
- Редактировать
- Удалить

Порядок, в котором будут выставлены модули, будет использоваться и в самом WebApp для всех учеников. Вы можете менять порядок модулей, перетаскивая их за “:”.

## Архив

Любой модуль или урок можно убрать в архив, если он становится не актуальным для прохождения учениками.

Архивировать урок или модуль можно в разле “Настройки” в самом модуле или уроке.

## Архив школы

### Архивные модули

Здесь находятся модули, которые вы скрыли от пользователей

#	Название	Открыло	В процессе	Успешно	Неудачно	
#1	Первый модуль	1	0	1	0	...

### Архивные уроки

Здесь находятся уроки, которые вы скрыли от пользователей

В архиве отсутствуют уроки

**ВАЖНО!** После архивации любые изменения, которые вы внесете, не сохраняются и не видны вашим ученикам.

**⚠ Архивный модуль! Любые внесённые изменения не будут видны ученикам даже после публикации**

Чтобы восстановить модуль или урок вам достаточно воспользоваться функцией "Восстановить", нажав на три точки справа.

## Архив школы

### Архивные модули

Здесь находятся модули, которые вы скрыли от пользователей

#	Название	Открыло	В процессе	Успешно	Неудачно	
#1	Первый модуль	1	0	1	0	⋮

🔧 Редактировать

🔄 Восстановить

🗑 Удалить

### Архивные уроки

Здесь находятся уроки, которые вы скрыли от пользователей

В архиве отсутствуют уроки

## Оплата

В данном разделе будут отображаться все финансовые операции по школе - списания депозита за сутки, увеличение объема хранилища.

Также здесь вы сможете видеть дату, когда завершиться бесплатный тариф для вашей школы.

Вся информация из этого раздела будет дублироваться в разделе "Оплата и баланс" бота, в котором создана данная школа.

Пополнение депозита для оплаты будет происходить, как и раньше, в разделе "Настройки бота" - "Оплата и баланс".

## Оплата

Бесплатный доступ

Завершится 13.09.2023

Что это значит?

Стоимость школы в месяц

- базовая ставка (2000 руб.)  
- размера хранилища (200 руб.)

2200 руб/мес

73.33 руб/сут

Увеличить объём хранилища

Вы сможете загружать больше медиа-контента  
в школу

Увеличить

### Финансовые операции

Все финансовые операции осуществляются в отношении бота, то есть списание депозита происходит со счёта бота, так же и изменение стоимости школы влияет на ежемесячную стоимость бота

На текущий момент не было ни одной операции

# Модуль

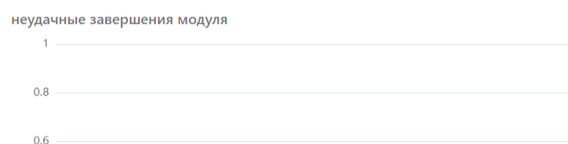
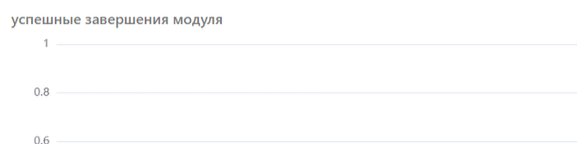
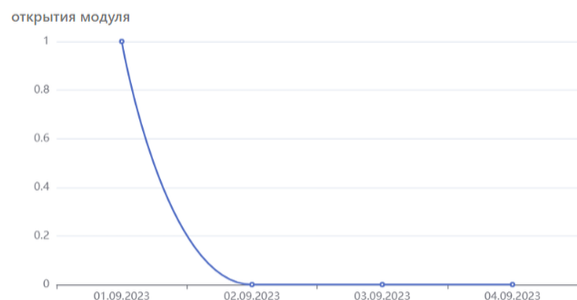
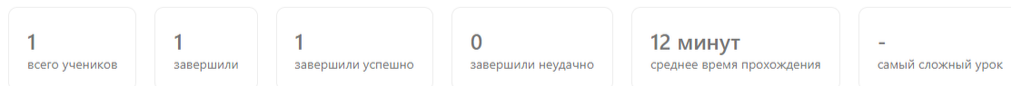
При создании модуля вам открывается блок с новыми разделами: Аналитика, Пользователи, Настройки, Описание, Дизайн, Уроки.

## Аналитика

Данный раздел, как и аналитика школы, показывает вам статистику по успешным\неуспешным прохождениям модуля, среднему время прохождению модулю и самый сложный урок модуля.



## Общая аналитика модуля



Также внутри данного раздела вы сможете увидеть точечную аналитику по нужному вам уроку.

## Точечная аналитика уроков

Выберите урок

## Пользователи

Раздел "Пользователи" полностью дублирует функционал аналогичного раздела в самой школе.

### Ученики

Ученики

Имя, фамилия или username ученика Найти Сбросить фильтры

Тип Показатель Значение

Дата регистрации = 05.09

Выберите тип

- Дата регистрации
- Завершил все уроки модуля
- Завершил данный модуль
- Завершил данный модуль успешно
- Завершил данный модуль неудачно
- Завершил урок
- Завершил урок успешно
- Завершил урок неудачно
- Завершил уроков модуля
- Дата начала модуля
- Дата завершения модуля

+ Сформировать группу из найденных

Имя	Вход	Прогресс	Уроки
Анна	13:34 30.08.2023	0%	2/2/0

## Настройки

В данном разделе вы найдете все необходимое для настройки работы модуля. Обязательно укажите Название модуля - то, как модуль будет отображаться у ученика. Также рекомендуем указывать Длительность модуля, чтобы ученик понимал сколько времени он затратит на изучение.

Режим доступа, как и в школе, позволяет настроить платный доступ к модулю, если это необходимо.

Плюс вы можете настроить открытие модуля в определенную дату в разделе "Дата открытия".

## Настройки модуля

### Название

Например, Botmaker Academy  
Первый модуль

Максимальная длина - 13 / 64

### Длительность модуля

Расскажите ученикам, сколько им примерно потребуется времени на изучение этого модуля

Например, 10  
19

Минуты



### Дата открытия

С помощью этой настройки вы можете задать точные время и дату, когда урок станет доступен ученикам

Включить открытие по времени

02.09.2020

13:00



### URL адрес модуля

Возможно, вы захотите сделать рассылку вставив ссылку. В таком случае используйте эту ссылку и обязательно используйте "Кнопка WebApp". И помните, что школы работает только через Telegram

https://www.botmaker.academy/first-module

Скопировать

### Режим доступа

Режим доступа позволяет задать платный доступ на всю школу, то есть пользователю будет необходимо заплатить сразу после регистрации. Не включайте платный режим, если оплата будет через внутренние кнопки или иные инструменты

Бесплатно



## Дата открытия

С помощью этой настройки вы можете задать точные время и дату, когда урок станет доступен ученикам

Включить открытие по времени

02.09.2020

13:00

А вот и новый модуль!

Ссылка на урок будет подставлена автоматически

если оплата будет через внутренние кнопки или иные инструменты

Бесплатно

## Доступ уроков

С помощью этой настройки вы можете задать правило с которым будут открываться все уроки в рамках данного модуля

После успешных прохождений домашних заданий

## Архивировать

Вы можете заархивировать данный модуль, чтобы никакой ученик не мог получить к нему доступ, например, если вам нужно его скрыть на какой-то промежуток времени по любой причине - редактирование / старт через N-ый промежуток времени

Архивировать

Вы можете регулировать открытие уроков внутри модуля для учеников, задав условие - открыть доступ сразу ко всем урокам или открывать доступ только после успешной сдачи тестирования.

## Доступ уроков

С помощью этой настройки вы можете задать правило с которым будут открываться все уроки в рамках данного модуля

После успешных прохождений домашних заданий



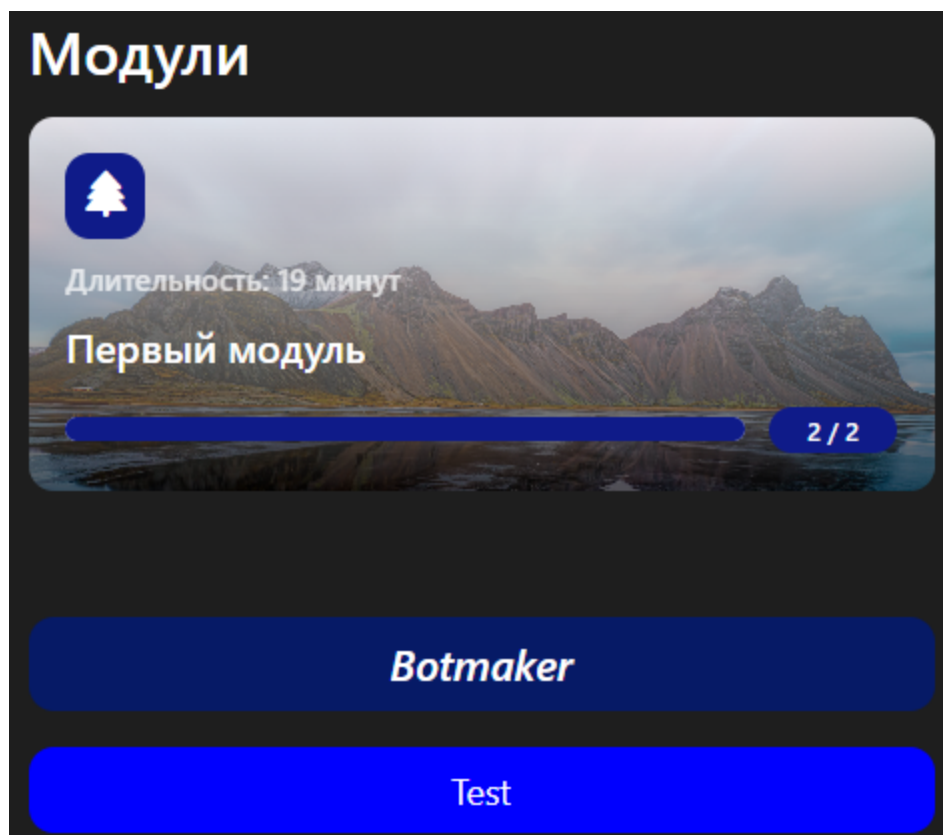
Выберите тип

Все уроки доступны сразу

После успешных прохождений домашних заданий

Если модуль стал неактуальным, то вы можете его архивировать. Таким образом он станет недоступен для учеников.

Пример отображения модуля в WebApp.

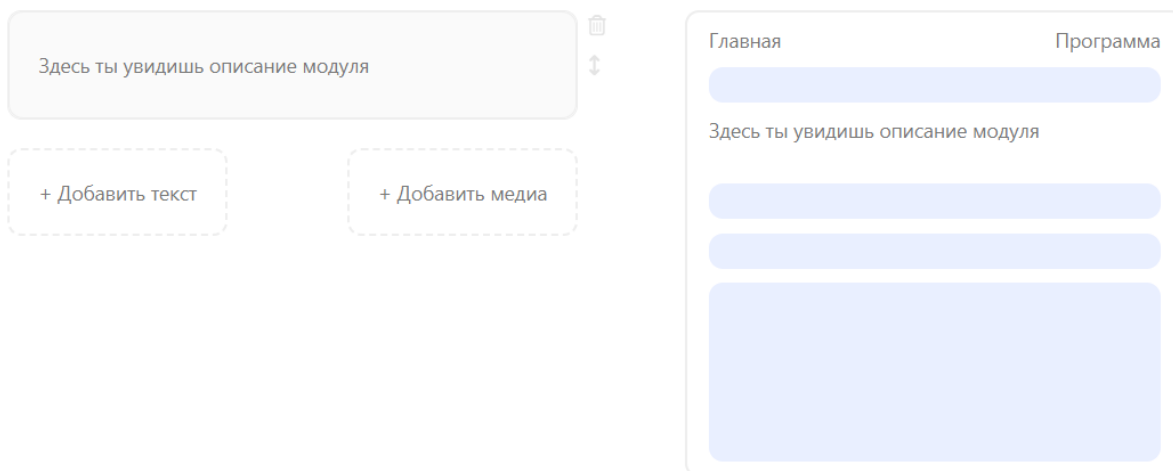


## Описание

Чтобы при открытии модуля, ученик понимал про что будет данный модуль, задайте описание модуля.

В данном разделе вам будет доступен как текстовый редактор, так и добавление медиа-контента.

### Описание модуля



## Дизайн

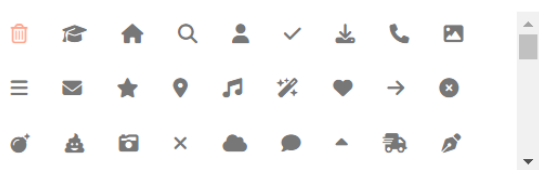
В данном разделе вы сможете настроить нужный дизайн для вашего модуля. Для стандартной настройки воспользуйтесь: иконками, цветом и размером.

В блоке preview вам доступен предпросмотр, если обновление не отображается - обновите страницу.

## Настройки дизайна модуля

### Иконка


Иконка будет отображаться в списке модулей. Для красоты



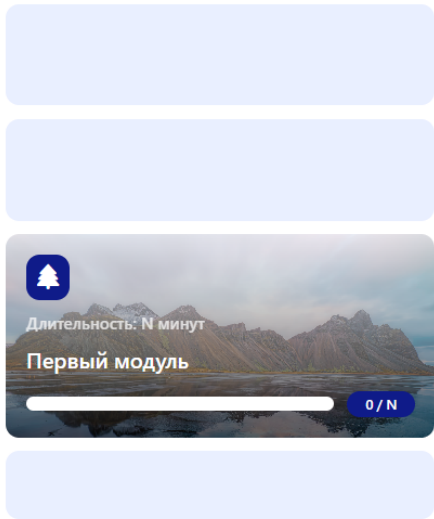
A grid of 30 icons for selection, including symbols for trash, graduation cap, home, search, person, checkmark, download, phone, image, menu, envelope, star, location pin, music note, pencil, heart, arrow, close, globe, camera, X, cloud, speech bubble, triangle, printer, and pencil.

### Цвет

Этим цветом будет подсвечиваться прогресс данного модуля, а так же иконка будет иметь такой цвет

 Выбрать #0f1b89

Главная Программа



A UI mockup showing a list of module cards. The top two cards are light blue. The third card features a landscape image, a blue icon with a white tree, the text "Длительность: N минут", "Первый модуль", a progress bar, and a blue button with "0 / N".

Как и в кнопках-ссылках в школе, о которых мы писали ранее, вам будет доступна кастомизация кнопки с модулем.

Через стили вы сможете настроить высоту кнопки, шрифт, расположение шрифта на кнопке, и сам задник.

Про стили вы можете подробнее прочитать ниже в разделе “Стили” данной статьи.

## Размер

Данный параметр отвечает за ширину модуля в списке модулей

Во всю ширину



## Кастомизация

Для тех, кто хочет выделиться и сделать каждый модуль уникальным и потрясающим, можете поиграть с этими стилями. Может потребоваться знание CSS!

Параметр

Значение

background-image



Например, 100px

linear-gradient(rgba(255, 2

background-size



Например, 100px

cover

+ Добавить стиль

## Уроки

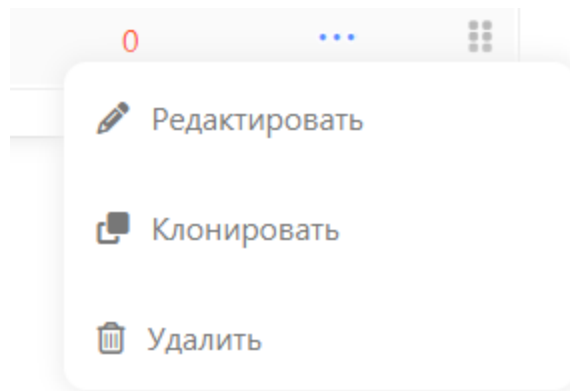
В разделе "Уроки" вы можете: создать урок, открыть редактор урока, клонировать урок, удалить его и поменять уроки местами.



**Список уроков** Создать

Здесь представлены все уроки, созданные в модуле, и краткая аналитика по каждому из них

#	Название	Открыло	В процессе	Успешно	Неудачно		
#1	Первый урок	1	1	0	0	...	☰
#2	Второй урок	1	1	0	0	...	☰



## Урок

При создании урока вам открывается блок с новыми разделами: Аналитика, Пользователи, Настройки, Контент, Дизайн.

Разделы "Аналитика" и "Пользователи" повторяют функционал аналогичных разделов в модуле и в школе.

### Настройки

В данном разделе, как и в настройках модуля, вы можете задать уроку нужные параметры для открытия, название и длительность урока.

И самое важно. Здесь вы можете установить напоминание для ученика, который остановился на уроке и не проходит его дальше.

Вы выбираете сами, через сколько должно прийти напоминание.


Например, если вы устанавливаете напоминание “30 минут” - это значит, что вашему ученику придет напоминание о прохождении урока через 30 минут от момента, когда ученик закрыл урок и вышел из школы.

## Напоминание

С помощью этой настройки вы можете установить напоминание пользователю продолжить изучение и выполнение домашнего задания

Включить напоминание

Например, 10  
**1**

Дни 

Возвращайся к уроку

Ссылка на урок будет подставлена автоматически

### Контент

В данном разделе будет происходить сбор самого урока - его контентной части. Напомним, чтобы добавить нужный медиа файл в урок, вам его для начала необходимо будет загрузить в раздел “Медиа-контент”, и после этого выбрать в нужном блоке.

При сборке контента ориентируйтесь на блок preview для оценки визуальной составляющей.

Если вам необходимо будет понять между собой блоки, просто потяните за двойную стрелочку справа от блока в нужную сторону.

### Содержание урока

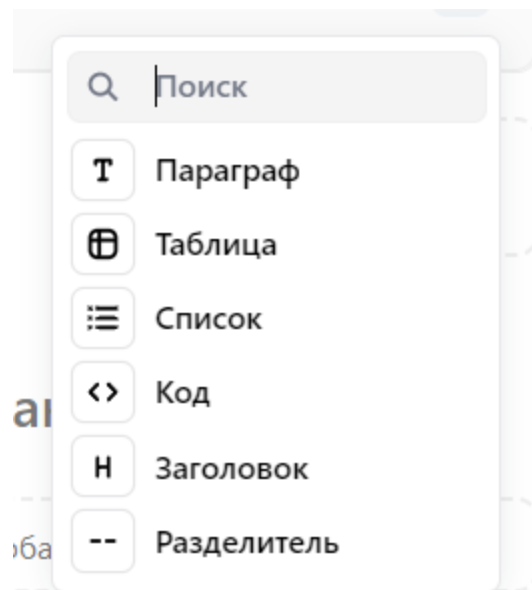
The screenshot shows the 'Lesson Content' editor. On the left, there is a main content area with a trash icon and a double-headed arrow for reordering. Below it are two dashed boxes: '+ Добавить текст' and '+ Добавить медиа'. To the right is a preview window with a blue bar and the text 'Задание'.

### Домашнее задание

The screenshot shows the 'Homework' editor with a dashed box containing the text '+ Добавить вопрос'.

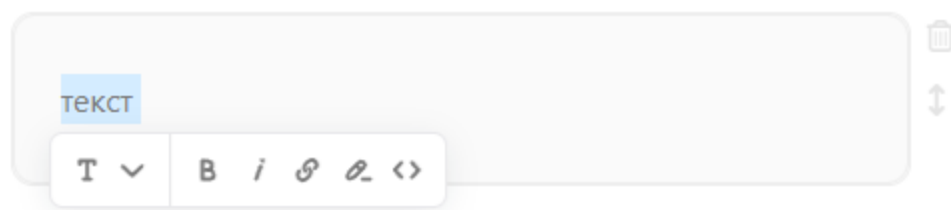
Также для визуального оформления контента вам будут доступны такие блоки, как:

- Параграф - начала нового блока
- Таблица - создание таблицы
- Список - маркированный список
- Код - блок для демонстрации кода, если у вас урок посвящен разработке. (ВАЖНО! Это не блок для вставки своего кода, чтобы он срабатывал внутри бота)
- Заголовок - большой текст для выделения нужных смыслов
- Разделитель - горизонтальная полоса, отделяющая между собой разные части



Для форматирования текста вам доступен редактор внутри текстового окна.  
Для вставки смайла, скопируйте его из Телеграм и вставьте в текстовом окне в нужном вам месте.


## Содержание урока




После создания контентной части вы можете добавить тестирование - домашнее задание.

Тестирование доступно 2х типов: с открытыми вопросами и закрытыми вопросами. Между собой их можно будет миксовать.

## Домашнее задание

Задание №1 


Выберите тип вопроса 


- Выберите тип вопроса
- Открытый вопрос
- Выбор варианта ответа


+ Добавить вопрос

Открытый вопрос - это вопрос, на который ученик должен дать письменный ответ. В таких вопросах вы можете задавать тип ответа. Допустим, вам важно, чтобы в ответе ученик написал 5 именно цифрой, а не прописью. Тогда в типе ответа укажите - число.

Посмотреть ответ на такие вопросы можно в карточке ученика в разделе "Пользователи".


Задание №1 


Открытый вопрос 

Выберите тип ответа 

- Выберите тип ответа
- Галочка (checkbox)
- Большое поле ввода (textarea)
- Число (input number)
- Телефон (input tel)
- Электронный адрес / URL-адрес (input url)
- Дата (input date)
- Дата и время (input datetime-local)

Закрытый вопрос - это вопрос, с предложенными вариантами ответом. Здесь важно задать правильный вариант ответа для ученика. После выбора ответа, ученику будет показан правильный вариант.

**Задание №1** 

Выбор варианта ответа 


Вопрос (label)

Например, сколько может стоить бот?

Обязательно требовать ответ (required)

**Варианты ответа**

Текст варианта ответа

Например, выбери меня 

Является правильным ответом

+ Добавить вариант ответа

Вы также можете не дополнять урок тестированием, однако рекомендуем это делать для закрепления учеником информации, полученной в ходе изучения урока.

### **Дизайн**

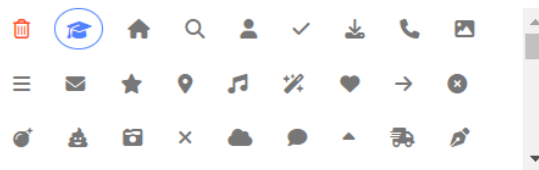
Оформление дизайна урока происходит также, как и модуля.

Вы можете воспользоваться стандартной стилизацией, а можете использовать CSS-стили для кастомизации своего образовательного продукта.

## Настройки дизайна урока

### Иконка


Иконка будет отображаться в списке модулей. Для красоты



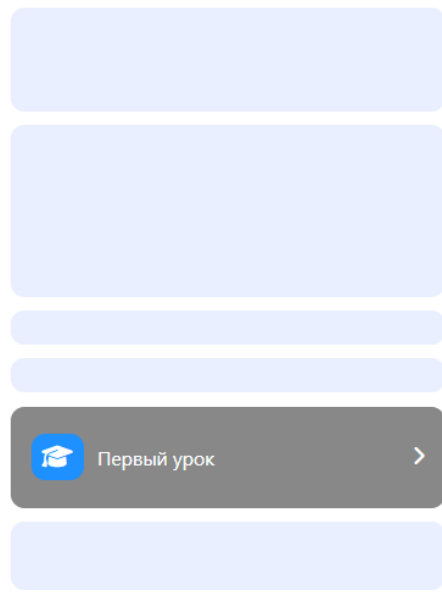
A grid of 24 icons for selection, including a trash can, a graduation cap (selected), a home icon, a magnifying glass, a person, a checkmark, a download arrow, a phone, a photo, a menu, an envelope, a star, a location pin, a musical note, a pencil, a heart, a right arrow, a close icon, a globe, a printer, a camera, a close icon, a cloud, a speech bubble, an up arrow, a wheelchair, and a pencil.

### Цвет

Этим цветом будет подсвечиваться прогресс данного урока, а так же иконка будет иметь такой цвет

 Выбрать #1E90FF

Главная Программа



A vertical list of items representing a course program. The top item is highlighted in dark grey and contains a graduation cap icon, the text "Первый урок", and a right-pointing chevron. The other items are light blue rectangles of varying heights.

## Кастомизация

Для тех, кто хочет выделиться и сделать каждый урок уникальным и потрясающим, можете поиграть с этими стилями. Может потребоваться знание CSS!

Параметр

Значение

+ Добавить стиль

## Обработка медиа



## Изображения

Все загружаемые изображения в процессе обработки уменьшаются по высоте до 800 пикселей, сохраняя пропорции и цветовые параметры изначального изображения.

*Рекомендуем загружать изображения в формате JPG без прозрачного фона.*

## Видео

Все загружаемые видео-материалы в процессе обработки редактируются следующим образом:

- уменьшаются (но не увеличиваются) до разрешения 1280x720 (720p)
- устанавливается видео кодек H.264
- звуковая дорожка никак не редактируется
- частота кадров устанавливается в значение 24

А так же задаются следующие параметры:

- Развертка может задаваться индивидуально для каждого видео
- Профиль может задаваться индивидуально для каждого видео
- GOP задаётся для каждого видео индивидуально
- Битрейт задаётся индивидуально для каждого видео, но не более 5 Мбит/с
- Цветовая субдискретизация может задаваться индивидуально для каждого видео
- Прочие изменения, не влияющие на качество видео, для улучшения пользовательского опыта учеников

*Если вам важна скорость обработки (“дедлайн вчера”) и ваше видео длится более 2 часов и(или) его размер превышает 1 Гб, рекомендуем сконвертировать видео в любом видео редакторе, приведя его самостоятельно к формату 720p с кодеком H.264.*

***Обращаем ваше внимание, что каждое видео обрабатывается индивидуально в соответствии с его параметрами в связи с чем каждое видео имеет своё время обработки.***

## Документы

Все загружаемые документы никак не редактируются и не модифицируются, сохраняя все изначальные настройки.

**В случае обнаружения любого (потенциально) вредоносного содержимого внутри любого медиа-файла для нашей инфраструктуры и(или) учеников, мы оставляем за собой право удалить данный медиа файл или заблокировать доступ к нему до выяснения обстоятельств.**

## Стили

Настройка стилей доступна для:

- кнопок школы;
- карточек модулей;
- карточек уроков.

Если вы не знакомы с работой стилей в браузерах (CSS), то вам могут быть полезны следующие материалы:

- <https://www.w3schools.com/css/default.asp>
- <https://www.tutorialrepublic.com/css-reference/css3-properties.php>
- так же вы можете найти материалы через ваш любимый поисковик просто указав что-то подобное "css стили какие бывают".

*Работа со стилями не так страшна, как может показаться в первый раз и любой владелец бота может создать что-то потрясающее буквально в пару действий.*

Основные стили, которые вам будут полезны:

- **color** - цвет шрифта
- **background-color** - фоновый цвет (можно задать цвет через rgba систему, например rgba(255, 255, 255) или же через написание названия цвета - black, blue, white и тд)
- **font-size** - размер шрифта (лучше указывать в процентах для лучшего отображения на любых устройствах)
- **font-style** - стиль шрифта (основные: italic - курсив, normal - обычный шрифт)
- **font-weight** - объем шрифта (жирный или нет: возможные значения - 100, 200, 300, 400, 500, 600, где 100 - тоненький, а 600 - жирный)
- **height** - высота объекта (лучше указывать в процентах)

- **background-image** - фоновая картинка. Чтобы поместить на задник картинку, вставьте в поле следующие данные url(<ссылка\_на\_картинку>). Ссылка может быть из любого источника, рекомендуем использовать картинки, которые находятся в вашем облаке.

## Публикация в чатах и каналах

Для того, чтобы опубликовать WebApp с онлайн-школой в своем канале или чате, вам необходимо сделать следующее.

1. Зайти в [@Botfather](#)
2. Ввести команду `/newapp`
3. Выбрать тот бот, где у вас создана школа внутри
4. Далее сделать все согласно инструкции от Botfather: установить название нового WebApp, добавить короткое описание, загрузить фото нужного размера
5. Когда Botfather попросит отправить ссылку, которая будет открываться в WebApp, возьмите ссылку на нужную школу в настройках данной школы (URL адрес школы)
6. Далее задаете название для короткой ссылки WebApp
7. Все, вы можете использовать ссылку, которую вам выдал Botfather, для публикаций в канале и чате

Обратите внимание, что ссылку можно делать не только на школу, но и на отдельный модуль или урок.

## Работа WebApp на разных устройствах

Также хотим обратить внимание, что технология WebApp может работать на разных устройствах по-разному.

Например на Windows пользователь может перемещать окно WebApp и продолжать работать в чатах, в то время как на MacOS данная функция не предусмотрена, чтобы продолжить работать в чатах, нужно будет закрыть WebApp.

# Модульная кнопка “Онлайн-образование”

Для публикации школы в боте вы можете воспользоваться URL адресом школы и открывать его в любом месте школы через WebApp.

Либо воспользоваться модульной кнопкой “Онлайн-образование”.

**Ответные сообщения**

Эти сообщения бот отправит пользователю, когда тот нажмёт на кнопку. Кнопка открытия Школы будет отправлена автоматически с последним сообщением. Если вы хотите защитить контент от записи экрана - ставьте последним сообщением картинку

Описание школы

**Школа**

Выберите школу, с которой будет связана данная кнопка

First School

**Название кнопки**

Название кнопки, которая будет находится под последним ответным сообщением, с помощью которой пользователь сможет открыть школу

Например, Начать обучение  
Открыть школу

## Безопасность контента

Для включения защиты контента вам необходимо перед открытием ссылки вставить картинку.

То есть сначала должна идти картинка, а ниже кнопка на открытие школы, все одним сообщением.

## Требования и ограничения

- Количество школ для каждого бота неограничено
- Количество модулей для каждой школы неограничено
- Количество уроков для каждого модуля неограничено
- Объём хранилища:

- Минимальный - 10 Гб
- Максимальный - ограничено только вашими финансами
- Количество учеников для каждой школы - неограничено
- Максимальная длительность видео - 150 минут = 2 часа 30 минут
- Максимальный размер изображений - 25 Мб
- Максимальный размер документов - 100 Мб
- Максимальный размер видео - 5 Гб
- Количество медиа-файлов ограничен только размером хранилища
- 1 Гб = 1000 Мб = 1 000 000 Кб = 1 000 000 000 байт
- Для публикаций изменений в школе необходимо нажать на кнопку “Опубликовать” в правом верхнем углу конструктора

## А ещё

1. Ускорили немного некоторые функции ботов;
2. Исправили ситуацию с PayPal, которая могла возникать в некоторых ботах;
3. Прочие исправления и улучшения.

---

---

Если у вас появились предложения по улучшению модуля, пожалуйста, пишите нам, даже если изменение кажется огромным, сложным и нереальным. Нам это очень важно.

Оставить отзыв и рекомендацию можно через сайт или основного нашего бота <https://t.me/botmakercobot>.

Команда Botmaker 🍀❤️

Скачать PDF-документ статьи можно по [ссылке](#)

Последнее редактирование: 15.09.2023